

RESOLUSI KONFLIK PEDAGANG KAKI LIMA DI KAWASAN UNIVERSITAS TELKOM DENGAN PENDEKATAN *GRAPHIC MODEL WITH MULTI-ATTRIBUTE RATING* DAN TEORI DRAMA

Dina Yosiana¹, Abdullah²

¹dina.yosiana@gmail.com, ²ab.mail@gmail.com

^{1,2}Program Studi S1 Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Telkom

Abstract. *This research aims to give recommendation to Telkom University in order to solve conflict about street vendor (PKL), which sells in Telkom University area. In this research combined Graph Model for Conflict Resolution (GMCR) and Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART) approach. The combination GMCR and SMART are referred as Graphic Model with Multi-attribute Rating (GMMR). GMMR can quantitatively measure the increase profit by a player when he choose a certain resolution scenario. This research use qualitative method, with data collection method is indepth interview from the interviewees. In this research, they are 4 players, government, street vendors (PKL), LSM GMBI, and YPT. Base on the analysist that has been done, with using GMMR method, we can get the best scenario, scenario 1 which profitable to all the players. And the result form drama theory is 16 dilemmas in existing condition, but the condition can be done with the scenario from GMMR method. The conclusion from this research is the resolution conflict with win-win solution which result happy ending for all players with equilibrium scenario, Yayasan Pendidikan Telkom will provide the place for relocation and not to close the public road, government must be limit the amount of street vendors, LSM GMBI must not demo, and the street vendors must move to the relocation.*

Keywords: *Conflict, GMMR, GMCR, SMART Method, Drama Theory*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk memberi rekomendasi pada Universitas Telkom dalam rangka menyelesaikan konflik dengan Pedagang Kaki Lima (PKL) yang berjualan di kawasan Universitas Telkom. Pada penelitian ini dikombinasikan pendekatan *Graph Model for Conflict Resolution* (GMCR) dan *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART). Hasil penggabungan antara GMCR dan SMART kemudian disebut sebagai *Graph Model with Multi-attribute Rating* (GMMR). GMMR dapat secara kuantitatif mengukur peningkatan keuntungan yang diperoleh seorang *player* kala ia memilih suatu skenario resolusi tertentu. Metode penelitian pada skripsi ini menggunakan metode kualitatif, dengan metode pengumpulan data dilakukan melalui *indepth interview* kepada narasumber. Pada penelitian ini ada 4 *players* yaitu pemerintah, Pedagang Kaki Lima (PKL), Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) GMBI, dan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT). Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dengan menggunakan metode GMMR didapatkan skenario terbaik yaitu skenario 1 yang menguntungkan bagi semua *player*. Hasil yang diperoleh dengan metode drama yaitu ada 16 dilema yang terdapat pada kondisi saat ini, namun kondisi tersebut dapat diselesaikan dengan menjalani skenario yang telah dihasilkan dengan metode GMMR. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penyelesaian konflik dengan *win-win solution* yang menghasilkan *happy ending* untuk semua *player* dengan skenario yang dihasilkan adalah skenario ekuilibrium, yaitu Yayasan Pendidikan Telkom menyediakan area relokasi dan tidak menutup jalan alternatif umum, pemerintah membatasi jumlah pedagang kaki lima, LSM GMBI tidak melakukan demo orasi, dan pedagang kaki lima pindah ke tempat relokasi.

Kata Kunci: Konflik, GMMR, GMCR, Metode SMART, Teori Drama

PENDAHULUAN

Menurut Sinambela dalam Saputra (2014: 4), pedagang kaki lima adalah orang-orang dengan modal relatif kecil atau sedikit berusaha di bidang produksi dan penjualan barang-barang (jasa-jasa) untuk memenuhi kebutuhan kelompok konsumen tertentu dalam masyarakat, usaha tersebut dilakukan pada

tempat-tempat yang dianggap strategis dalam suasana informal. Di Indonesia, kebutuhan hidup yang besar dengan perbandingan ekonomi rendah membuat banyak masyarakat menganggur dan memilih untuk menjadi pedagang kaki lima, karena pedagang kaki lima tidak memerlukan modal besar dan tempat untuk berjualan. Hal seperti itu juga yang terdapat di

kawasan Universitas Telkom. Universitas Telkom merupakan kampus di bawah naungan Telkom yang sudah menjadi universitas berkelas Internasional.

Namun untuk universitas yang berkelas Internasional, Universitas Telkom memiliki lingkungan yang kurang mendukung. Salah satunya, banyaknya Pedagang Kaki Lima (PKL) di kawasan Universitas Telkom sehingga membuat jalan menjadi sempit dan mengakibatkan lalu lintas menjadi macet. Dengan semakin banyaknya Pedagang Kaki Lima (PKL) yang berjualan di sekitaran Universitas Telkom, akan berdampak pada polusi yang semakin meningkat. Hal tersebut yang membuat Universitas Telkom sulit untuk mewujudkan *Green Campus*. Maraknya Pedagang Kaki Lima (PKL) yang berjualan di sekitaran Universitas Telkom disebabkan oleh banyaknya mahasiswa Universitas Telkom yang menjadi target pasar bagi para Pedagang Kaki Lima (PKL). Konflik yang terjadi diantara Universitas Telkom dan Pedagang Kaki Lima (PKL) sudah terjadi cukup lama. Pada tahun 2015, sudah terjadi pengusuran dan dilanjutkan pada tahun 2016 adanya demo para Pedagang Kaki Lima (PKL) di depan Universitas Telkom karena pembangunan di sepanjang Universitas Telkom mengganggu penjualan Pedagang Kaki Lima (PKL). Pada tahun 2017 kembali terjadinya orasi oleh masyarakat dan Gerakan Masyarakat Bawah Indonesia (GMBI) mempermasalahkan mengenai sertifikat tanah kepemilikan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT). Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya organisasi masyarakat dan penduduk sekitar yang ikut campur di dalam konflik pengusuran Pedagang Kaki Lima (PKL).

Pedagang Kaki Lima (PKL) yang berjualan di sekitar Universitas Telkom sebenarnya dikelola oleh RT setempat dan Gerakan Masyarakat Bawah Indonesia (GMBI). Untuk pembagian wilayah juga terbagi menjadi 4 yaitu wilayah pengelolaan Karang Taruna Sukapura, GMBI Sukapura, GMBI Sukabirus dan wilayah pengelolaan RT Sukabirus. Untuk berjualan dan memilih tempat, Pedagang Kaki Lima (PKL) harus membayar uang muka berkisar sembilan ratus ribu rupiah sampai dengan satu juta lima ratus rupiah. Pembayaran dilakukan kepada pengurus setempat sebagai uang sewa, dan dilakukan perbedaan antara warga setempat atau warga di luar dari daerah Universitas Telkom. Selain pembayaran di awal, Pedagang Kaki Lima (PKL) harus membayar uang harian berupa uang keamanan sebesar lima ribu rupiah. Dengan pengeluaran yang sangat besar, tentunya pemasukan yang didapatkan Pedagang Kaki Lima (PKL) juga sangatlah besar sehingga para Pedagang Kaki Lima (PKL) mampu bertahan berjualan di sekitaran Universitas Telkom dan terus bertambah dari hari ke hari.

Konflik antara Universitas Telkom dan Pedagang Kaki Lima (PKL) bisa diselesaikan dengan berbagai macam solusi agar tidak merugikan banyak pihak.

Perumusan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat solusi yang stabil

(ekuilibrium) dari kondisi konflik Pedagang Kaki Lima (PKL) dilihat dari sudut pandang Yayasan Pendidikan Telkom (YPT), bagaimana kondisi konflik saat ini berdasarkan GMMR dan teori drama, dan apakah terdapat skenario yang dapat menjadi resolusi konflik Pedagang Kaki Lima (PKL) di Universitas Telkom.

a. Manajemen Strategi

Menurut Situmorang (2015: 160) game theory atau dalam bahasa Indonesianya teori permainan sudah sejak lama dikenal dalam ilmu matematika. Menurut Cinantya (2014: 6), teori permainan adalah studi konflik formal dan kerjasama. Teori permainan merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan keputusan pada saat dua pihak atau lebih berada dalam kondisi persaingan atau konflik. Menurut Myerson dalam Situmorang (2015: 162), game theory dapat didefinisikan sebagai studi model matematik dari konflik dan kerjasama di antara pengambil keputusan yang rasional.

b. Konflik

Menurut Killman dan Thomas dalam Rusdiana (2015: 162), konflik adalah kondisi terjadinya ketidakcocokan antar nilai atau tujuan yang ingin dicapai, baik yang ada dalam diri individu maupun dalam hubungannya dengan orang lain. Konflik memiliki beberapa tahapan perkembangan. Tahapan perkembangan konflik dalam Rusdiana (2015: 165) yaitu : konflik masih tersembunyi (laten), konflik yang mendahului (antecedent condition), konflik yang dapat diamati (perceived conflicts) dan konflik yang dapat dirasakan (felt conflict), muncul sebagai akibat antecedent condition yang tidak terselesaikan, konflik terlihat secara terwujud dalam perilaku (manifest behaviour), penyelesaian atau tekanan konflik, serta akibat dari penyelesaian konflik.

c. Manajemen Konflik

Menurut Wirawan (2010), manajemen konflik adalah proses pihak-pihak yang terlibat konflik atau pihak ketiga dalam menyusun strategi konflik dan menerapkannya untuk mengendalikan konflik agar menghasilkan resolusi yang diinginkan. Menurut Wijono dalam Rusdiana (2015: 180-183), dijelaskan untuk mengatasi konflik antar pribadi (interpersonal conflict) diperlukan tiga strategi, yaitu:

- 1) Strategi kalah-kalah (lose-lose strategy)
- 2) Strategi menang-kalah (win-lose strategy)
- 3) Strategi menang-menang (win-win strategy)

d. Graph Model with Multi-Attribute Rating (GMMR)

1) Graph Model for Conflict Resolution (GMCR)

Menurut Fang et al. dalam Putra dan Alamanda (2017: 69), GMCR merupakan metodologi untuk membingkai suatu keputusan interaktif, atau

konflik, di mana dapat dihasilkan analisis stabilitas. GMCR digunakan sebagai alat penilaian strategi yang baik dalam penyelesaian konflik, yang juga berfungsi sebagai alat interaksi dan perilaku pengambil keputusan dan dapat digunakan dalam persiapan mediasi dan negosiasi.

2) *Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART)*

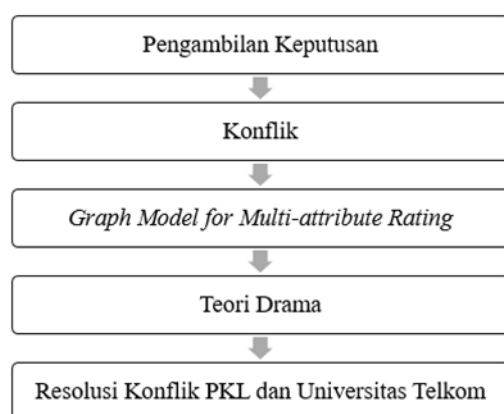
Menurut Novianti et al. (2016: 462), Simple Multi – Attribut Rating Technique (SMART) merupakan metode pengambilan keputusan multi kriteria yang dikembangkan oleh Edward pada tahun 1997. Teknik pengambilan keputusan multi kriteria ini didasarkan pada teori bahwa setiap alternatif terdiri dari sejumlah kriteria yang memiliki nilai-nilai dan setiap kriteria memiliki bobot yang menggambarkan seberapa penting dibandingkan dengan kriteria lain.

e. Teori Drama

Menurut Bennet dalam Fauzi dan Sari (2015: 3557), teori drama dirancang untuk menganalisis bagaimana suatu situasi konflik (frame) akan berubah ke situasi lain (frame baru) yang biasanya terjadi setelah tahap pre-play (negosiasi). Bryant dalam Handayati dan Simatupang (2009:244) mengemukakan bahwa dalam suatu situasi konflik akan timbul dilema-dilema yang akan dihadapi oleh pihak-pihak yang terlibat. Dilema-dilema tersebut akan menghambat terjadinya resolusi menuju kolaborasi. Dilema dalam suatu proses konflik dapat dikelompokkan menjadi dua:

- 1) Dilema konfrontasi
 - a) Dilema ancaman (*Threat dilemma*)
 - b) Dilema penolakan (*Rejection dilemma*)
 - c) Dilema penempatan (*positioning dilemma*)
 - d) Dilema ajakan (*persuassion dilemma*)
- 2) Dilema kolaborasi
 - a) Dilema percaya (*Trust dilemma*)
 - b) Dilema kerjasama (*Cooperation dilemma*)

f. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan gambar 1 kerangka pemikiran, dapat dilihat bahwa konflik terjadi ketika pengambilan keputusan oleh setiap *player*. Kemudian dianalisis dengan menggunakan metode GMMR yang memiliki batasan dalam menentukan *feasible* skenario sesuai dengan wawasan peneliti. Kemudian pemain dianggap berpikir rasional dalam melakukan tindakan, serta penentuan *payoff* yang lebih baik didasarkan pada preferensi yang dihitung dari nilai agregat. Setelah dilakukan analisis GMMR, akan dilakukan analisis teori drama untuk mengetahui dilema yang terjadi pada konflik tersebut. Hal tersebut untuk mendapatkan resolusi konflik terbaik untuk PKL dan Universitas Telkom.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Indrawan dan Yaniawati (2014: 29) adalah pendekatan penelitian yang diarahkan untuk pencapaian tujuan memperoleh penjelasan secara mendalam atas penerapan sebuah teori. Berdasarkan tujuannya, penelitian ini menggunakan riset eksplorasi yang dapat memberikan pemahaman suatu objek dengan penjelasan yang deskriptif. Alat pengumpulan data yang digunakan oleh penelitian ini adalah melakukan wawancara, yaitu *indepth interview*.

a) Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini digunakan teknik sampling *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah memilih beberapa anggota sampel tertentu yang disengaja oleh peneliti, karena hanya sampel tersebut saja yang mewakili atau dapat memberikan informasi untuk menjawab masalah penelitian. Pada penelitian ini, istilah sampel diganti menjadi *player*. *Player* merupakan pihak yang berperan pada suatu konflik. Sampel pada penelitian ini merupakan orang-orang yang menjadi narasumber. Pihak yang terlibat pada penelitian ini ada 4, yaitu pemerintah, PKL, YPT, dan LSM GMBI.

b) Sumber Data

Pada penelitian ini sumber data yang didapatkan melalui data primer dan data sekunder. Sumber primer pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada para PKL, LSM GMBI, dan YPT. Sumber sekunder yang digunakan pada penelitian ini berasal dari beberapa sumber berita *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Existing Condition*

Setelah penertiban pada tahun 2016 terjadi, para pedagang kaki lima belum juga mendapatkan tempat relokasi yang lebih baik lagi sehingga pedagang kaki lima masih berjualan di sekitar wilayah Universitas Telkom dan jumlahnya yang semakin banyak. LSM

GMBI membantu para PKL untuk berjualan dengan memberikan lahan dan akses parkir bagi para pedagang. Para pedagang yang tidak diizinkan berdagang di wilayah RT 03 Sukabirus, berpindah ke jalan akses gerbang utama Universitas Telkom. Hal ini

yang membuat wilayah Universitas Telkom terlihat sangat berantakan dan membuat jalan semakin macet. Berdasarkan sumber data yang didapat, maka kondisi konflik saat ini (*existing condition*) dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1.

Pemain (<i>Player</i>)	Opsi	
Yayasan Pendidikan Telkom	Menyediakan Area Relokasi (1)	No
	Menutup Jalan Alternatif Umum (2)	No
Pemerintah	Membatasi Jumlah Pedagang Kaki Lima (3)	Yes
LSM GMBI	Demo Orasi (4)	Yes
Pedagang Kaki Lima	Pindah ke Area Relokasi (5)	No

Condition

Existing

Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2018.

b. *Feasible State*

Konflik yang terjadi pada pedagang kaki lima yang berjualan di sekitar wilayah Universitas Telkom, membuat para *player* memiliki opsi-opsi yang berbeda. Dari opsi yang berbeda-beda lalu dikombinasikan sehingga menjadi sebuah skenario.

Total skenario yang dimiliki adalah 25 yaitu 32 skenario. Dari keseluruhan skenario, ada beberapa kombinasi yang bisa terlaksana (Y) dan tidak bisa dilaksanakan (N). Hasil kombinasi yang tidak mungkin terjadi akan dieliminasi untuk mendapatkan hasil yang feasible. Skenario yang dianggap feasible dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. *Feasible State*

No	Opsi	Skenario									
	Yayasan Pendidikan Telkom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Menyediakan Area Relokasi	Yes	Yes	Yes	Yes	No	No	No	No	No	No
2	Menutup Jalan Alternatif umum	No	No	No	No	Yes	Yes	No	No	No	No
	Pemerintah										
3	Membatasi Jumlah PKL	Yes	Yes	No	No	No	No	Yes	Yes	No	No
	LSM GMBI										
4	Demo Orasi	No	No	No	No	Yes	N	Yes	No	Yes	No
	Pedagang Kaki Lima										
5	Pindah ke Area Relokasi	Yes	No	Yes	No	No	No	No	No	No	No

Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2018.

c. *Menghitung Weight Score*

Setelah mengetahui *feasible* skenario, maka akan dilakukan pembobotan dan pemberian ranking pada setiap opsi oleh masing-masing *player*. Para *player*

memberikan bobot dan keuntungan dari masing-masing opsi dengan rate 0-100. YPT berkode 1, pemerintah berkode 2, GMBI berkode 3, dan PKL berkode 4. Pengisian kuesioner dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Pengisian Kuesioner Para *Player*

Bobot				Pertanyaan	Rangking			
1	2	3	4		1	2	3	4
30	40	95	45	Yayasan Pendidikan Telkom menyediakan area relokasi.	20	75	95	60
				Yayasan Pendidikan Telkom tidak menyediakan area relokasi.	80	25	80	50
50	25	10	35	Yayasan Pendidikan Telkom menutup jalan alternatif umum.	50	1	0	0
				Yayasan Pendidikan Telkom tidak menutup jalan alternatif umum.	50	100	90	70
70	90	15	50	Pemerintah membatasi jumlah pedagang kaki lima.	80	100	10	55
				Pemerintah tidak membatasi jumlah pedagang kaki lima.	10	10	80	35
70	45	85	10	LSM GMBI melakukan demo orasi.	10	1	75	15
				LSM GMBI tidak melakukan demo orasi.	70	90	70	50
50	60	60	45	Pedagang kaki lima pindah ke tempat relokasi.	60	100	60	60
				Pedagang kaki lima tidak pindah ke tempat relokasi.	10	25	70	55

Sumber: Pengolahan data peneliti, 2018.

Setelah para *player* memberi pembobotan, maka akan dilakukan standarisasi pembobotan. Standarisasi pembobotan dapat dihitung dengan cara membagi bobot dengan keseluruhan jumlah bobot yang diberikan oleh *player* lalu dikalikan 100. Contoh perhitungan bobot pada *player* 1 dan opsi 1:

$$\text{Standarisasi bobot} = \frac{30}{30 + 50 + 70 + 70 + 50} \times 100$$

Standarisasi nilai bobot pada setiap *player* yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Standarisasi Nilai Bobot *Player*

Bobot				Pertanyaan
1	2	3	4	
11,1	15,4	35,8	24,3	Yayasan Pendidikan Telkom menyediakan area relokasi.
				Yayasan Pendidikan Telkom tidak menyediakan area relokasi.
18,5	9,6	4,4	18,9	Yayasan Pendidikan Telkom menutup jalan alternatif umum.
				Yayasan Pendidikan Telkom tidak menutup jalan alternatif umum.
25,9	34,6	6,7	27,0	Pemerintah membatasi jumlah pedagang kaki lima.
				Pemerintah tidak membatasi jumlah pedagang kaki lima.
25,9	17,3	32,1	5,4	LSM GMBI melakukan demo orasi.
				LSM GMBI tidak melakukan demo orasi.
18,5	23,1	22,6	24,3	Pedagang kaki lima pindah ke tempat relokasi.
				Pedagang kaki lima tidak pindah ke tempat relokasi.

Sumber : Pengolahan data peneliti, 2018.

d. Menghitung Nilai Agregat

Setelah standarisasi bobot, maka akan dilakukan perhitungan agregat. Nilai preferensi pada tabel agregat didapatkan dari tabel *feasible state* yang digantikan menjadi angka pada rangking yang telah

diberikan oleh setiap *player*. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan agregat pada masing-masing *player*. Perhitungan nilai agregat didapatkan dari jumlah perkalian antara standarisasi bobot dan nilai preferensi. Contoh perhitungan nilai agregat pada Yayasan Pendidikan Telkom:

$$\text{Nilai agregat} = (11,1 \times 20) + (18,5 \times 50) + (25,9 \times 80) + (25,9 \times 70) + (18,5 \times 60)$$

e. Preferensi Skenario Masing-Masing Pihak

Preferensi masing-masing pihak (*player*) dapat dilihat dari nilai agregat masing-masing *player* yang kemudian diurutkan. Skenario dengan nilai tertinggi

merupakan skenario yang paling diinginkan oleh seorang *player*. Preferensi skenario masing-masing *player* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Preferensi Masing-Masing *Player* Terhadap Seluruh Skenario

Yayasan Pendidikan Telkom	1	8	2	3	7	6	10	4	5	9
Pemerintah	1	2	8	3	7	4	10	6	9	5
LSM GMBI	4	3	9	2	10	1	5	7	6	8
Pedagang kaki lima	1	2	8	3	7	4	10	9	6	5

Sumber : Pengolahan Data Peneliti, 2018.

f. Analisis Stabilitas

Berdasarkan urutan preferensi sebelumnya, dapat dibangun daftar skenario yang dicapai dari masing-masing skenario (*reachable list*). *Reachable list* adalah daftar skenario yang dapat dicapai apabila seorang *player* mengubah keputusan yang dibuatnya. *Reachable list* masing-masing *player* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. *Reachable List* Masing-Masing *Player*

Yayasan Pendidikan Telkom										
	E				E	E			E	
Stabilities	r	r	u	r	R	r	s	u	r	U
State Rank	1	8	2	3	7	6	10	4	5	9
Uis			8				6	10		5
							6			
Pemerintah										
	E				E			E		E
Stabilities	r	r	r	u	r	u	u	r	u	R
State Rank	1	2	8	3	7	4	10	6	9	5
Uis				1		2	8			7
LSM GMBI										
					E	E	E	E		
Stabilities	r	r	r	r	s	r	r	r	s	u
State Rank	4	3	9	2	10	1	5	7	6	8
Uis					9				5	7
Pedagang Kaki Lima										
	E				E				E	E
Stabilities	r	u	r	r	r	u	r	r	r	r
State Rank	1	2	8	3	7	4	10	9	6	5
Uis		1				3				

Keterangan : E = Ekuilibrium

r = *Nash stable*

s = *Sekuential stable*

u = *Unstable*

= Skenario dalam keadaan ekuilibrium

Sumber : Pengolahan Data Peneliti, 2018.

Setelah melakukan analisis stabilitas, maka terdapat skenario yang *ekuilibrium* (E) dengan berdasarkan pada kestabilan skenario pada setiap *player*. Pada analisis yang telah dilakukan, diperoleh 4 skenario yang *ekuilibrium*, yaitu skenario 1, 5, 6 dan 7 dimana skenario 7 merupakan *existing condition*.

g. Analisis Sensitivitas

Analisis sensitivitas untuk menentukan skenario

mana yang akan digunakan sebagai resolusi konflik pedagang kaki lima di kawasan Universitas Telkom. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apa yang terjadi ketika *existing condition* ke skenario yang ekuilibrium.

Ada beberapa istilah yang digunakan pada analisis sensitivitas diantaranya yaitu:

- 1) *Uniterally Improvement* (UI), merupakan pergerakan yang dilakukan oleh *player* dimana hasil pergerakan memberikan *payoff* yang lebih baik dibandingkan *payoff* sebelumnya.
- 2) *Uniterally disimprovement* (UdisI), adalah pergerakan yang dilakukan oleh *player* dimana hasil pergerakan memberikan *payoff* tidak lebih baik daripada *payoff* sebelumnya.
- 3) *Simultaneous Improvement* (SI), adalah pergerakan yang dilakukan oleh *player* yang secara bersamaan dimana hasil pergerakan akan memberikan *payoff* lebih baik daripada *payoff* sebelumnya.
- 4) *Simultaneous disimprovement* (SdisI), adalah pergerakan yang dilakukan oleh beberapa *player* secara bersamaan tetapi *payoff* yang dihasilkan tidak lebih baik dari yang sebelumnya.

Pada tahap ini, ada 4 skenario ekuilibrium (E) yang akan dilakukan analisis dengan *existing condition*. Berikut adalah tabel analisis sensitivitas pada skenario 1:

Tabel 8. Analisis Sensitivitas Skenario 1

Opsi	YPT	Pemerintah	LSM GMBI	PKL
Yayasan Pendidikan Telkom				
Menyediakan area relokasi	N	Y N	Y N	Y
Menutup jalan alternatif umum	N	N N	N N	N
Pemerintah				
Membatasi jumlah PKL	Y	Y Y	Y Y	Y
LSM GMBI				
Demo Orasi	Y	N Y	N Y	N
Pedagang Kaki Lima				
Pindah ke Area Relokasi	N	Y N	Y N	Y
Perpindahan Skenario	7	UI 1 7	UI 1 7	UI 1

Sumber : Pengolahan Data Peneliti, 2018.

Dari tabel tersebut dapat dilihat dari skenario 7 yang merupakan *existing condition* akan menjadi lebih baik jika pindah ke skenario 1. Ini membuktikan bahwa *win-win solution* berada pada di skenario ekuilibrium 1.

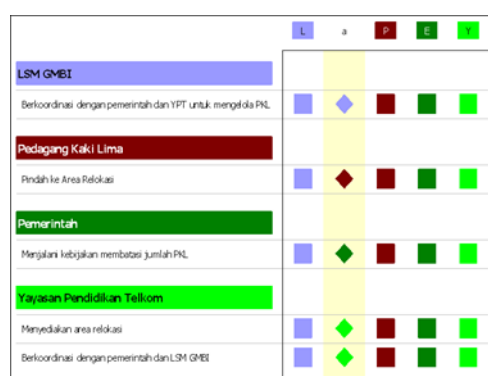
h. Analisis Teori Drama

Setelah melakukan analisis dengan metode GMMR, maka tahap selanjutnya adalah menggambarkan konflik yang terjadi dengan menggunakan teori drama untuk memberi gambaran secara detail terjadinya konflik. Gambar *existing condition* konflik yang terjadi pada pedagang kaki lima di kawasan Universitas Telkom dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Kondisi Konflik Melalui *Confrontation Manager*

Pada kerangka referensi yang menggambarkan para *player*, opsi (pilihan) yang dimiliki oleh *player*, posisi, ancaman serta preferensi dari masing-masing *player*, maka dapat dianalisis ada 16 dilema yang terjadi. tahap selanjutnya adalah berusaha menghilangkan kondisi dilema tersebut dengan resolusi konflik. Resolusi dapat dilakukan dengan membuat opsi-opsi baru, dimana setiap *player* sudah menyetujui hal tersebut. Kondisi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Resolusi Konflik Dengan *Confrontation Manager*

Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa tidak ada lagi tanda panah atau dilema yang terjadi seperti halnya pada gambar sebelumnya. Hal tersebut menggambarkan bahwa opsi dapat dijadikan sebagai resolusi konflik apabila setiap *player* mau melakukan opsi tersebut. Opsi yang ada pada setiap *player* menjadi skenario-skenario terbaik yang bisa dilakukan oleh setiap *player* dalam menyelesaikan konflik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan terhadap konflik pedagang kaki lima, didapatkan kesimpulan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang ada di dalam penelitian ini. Kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

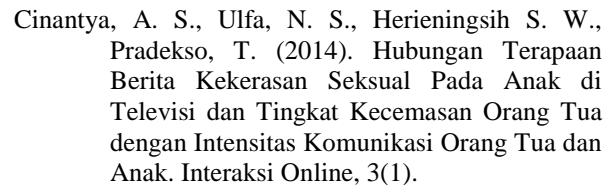
1. Pada penelitian ini didapatkan ekuilibrium dari sudut pandang Yayasan Pendidikan Telkom pada analisis GMMR ada 4 skenario, yaitu pada skenario 1, skenario 5, skenario 6, dan skenario 7 (*existing condition*).
2. Kondisi konflik saat ini berdasarkan metode GMMR dan teori drama adalah Yayasan Pendidikan Telkom belum menyediakan area relokasi sehingga pedagang kaki lima belum dipindah ke tempat relokasi, dan Yayasan Pendidikan Telkom tidak menutup jalan alternatif umum, pemerintah saat ini membatasi jumlah pedagang kaki lima, serta LSM GMBI melakukan demo orasi apabila lahan tempat pedagang kaki lima berjualan dipermasalahkan oleh Yayasan Pendidikan Telkom.
3. Dari hasil analisis GMMR dan teori drama, skenario terbaik untuk menyelesaikan konflik adalah skenario 1 yaitu Yayasan Pendidikan Telkom menyediakan area relokasi dan tidak menutup jalan alternatif utama, pemerintah membatasi jumlah pedagang kaki lima, LSM GMBI tidak melakukan demo orasi, serta pedagang kaki lima pindah ke tempat relokasi. Skenario tersebut menghasilkan *good ending* dengan *win-win solution* yang diberikan kepada semua *player*.

Saran

1. Yayasan Pendidikan Telkom, sebagai pemilik tanah disarankan untuk segera menyediakan area relokasi untuk para pedagang kaki lima, dan mengkomunikasikan langsung kepada setiap stakeholder.
2. Pemerintah diharapkan menjalankan tugasnya untuk membatasi jumlah pedagang kaki lima agar tidak semakin bertambahnya pedagang kaki lima yang ada di kawasan Universitas Telkom.
3. LSM GMBI sebaiknya tidak melakukan demo orasi agar konflik tidak dibawa ke jalur hukum. LSM GMBI sebaiknya bekerja sama dengan stakeholder lainnya untuk menyelesaikan konflik.

- masyarakat yang berdomisili di sekitar Universitas Telkom yang diperbolehkan berjualan. Sisa dari pedagang kaki lima yang tidak dapat tempat berjualan di tempat relokasi, bisa mengajukan untuk berjualan di area kantin Universitas Telkom.

DAFTAR PUSTAKA



Fauzi, A. D., dan Sari, D. (2015). Analisis Kolaborasi Pihak Dosen Tetap Dengan LPPM Serta Bagian Keuangan Universitas Telkom Dalam Penggantian Dana Penelitian Menggunakan Drama Theory (Studi Kasus Pada Dosen Tetap Fakultas Komunikasi dan Bisnis). *e-Proceeding of Management*, 2(3), 3554-3560.

Handayati, Y., dan Simatupang, T. M. (2009). Analisis Kolaborasi Coca-Cola dan Carrefour dengan Menggunakan Teori Drama. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 8(3), 241-265.

- Indrawan, R., dan Yaniawati, R., P. (2014). Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Novianti, D., Astuti, I. F., dan Khairina, D. M. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Web Untuk Pemilihan Cafe Menggunakan Metode SMART (Simple Multi-Attribute Rating Technique) (Studi Kasus : Kota Samarinda). Proceeding Seminar Sains dan Teknologi FMIPA UNMUL Periode Maret 2016, Samarinda, Indonesia, 461-465.

- Putra, A. R., dan Alamanda, D. T. (2017). Analisis Resolusi Konflik Pada Kasus Pailit PT TX Menggunakan Metode Graph Model For Conflict Resolution (GMCR). *Bina Ekonomi*, 21(1), 67-78.

- Rusdiana, H. A. (2015). *Manajemen Konflik : Pengantar* Prof. Dr. H. Mohammad Najib, M. Ag. Bandung: CV. PUSTAKA SETIA.

- Saputra, R. B. (2014). Profil Pedagang Kaki Lima (PKL) Yang Berjualan di Badan Jalan (Studi di Jalan Teratai dan Jalan Seroja Kecamatan Senapelan). *Jom FISIP*, 1(2), 1-15.

- Situmorang, J. R. (2015). Penggunaan Game Theory dalam Ilmu Sosial. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 11(2).

- Wirawan. (2010). *Konflik dan Manajemen Konflik: Teori, Aplikasi, dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.